



領域/科目	藝術領域/視覺藝術與表演藝術		藝術家	楊水源
實施年級	八年級		教師	張晨昕、陳美如、張益明
課程名稱	Hardware, hard power!		總節數	4-6 堂
<b>設計依據</b>				
核心素養	<p>A2 系統思考與解決問題</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養</p> <p>C3 多元文化與國際理解</p>			
藝術領域核心素養具體內涵	<p>藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。</p> <p>藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。</p> <p>藝-J-C3 理解在地及全球 藝術與文化的多元與差異。</p>			
學習重點	學習表現	<p>視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。</p> <p>視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。</p> <p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p> <p>表 1-IV-3 能連結其他藝術並創作。</p> <p>表 2-IV-1 能覺察並感受創作與</p>	具體目標	<p>小小的五金，是產業鍊，是地方的風俗習慣，也是一種生活方式。</p> <p>此次藉由五金藝術的思考歷程，帶領學生重新觀察其五金文化的脈絡，透過解構挪移的方式賦予作品功能性的同時，並凸顯出在地五金的特別之處，將五金零</p>

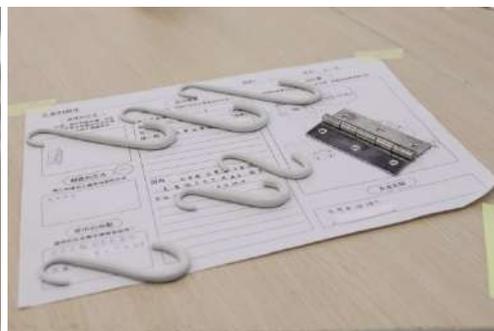
	<p>美感經驗的關聯。</p> <p>表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。</p>		<p>件延伸更多意想不到的功能，邀請學生喚起對於平凡物件的想像力。</p>
<p style="text-align: center;"><b>學習內容</b></p>	<p>視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。</p> <p>視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。</p> <p>視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p> <p>表 E-IV-3 戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。</p> <p>表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。</p> <p>表 P-IV-2 應用戲劇、應用劇場與應用舞蹈等多元形式。</p>		<p>從認識五金藝術、覺察生活中的五金到運用五金創作。課程的核心，期待學生能回應到自身，不僅做完更是做好的極致。</p> <p>從中發現每個五金小零件都有可能其不可撼動的價值，進而思考自己的獨特性，並發現生活中壞掉的東西，都可透過「挪用」功能找到新的可能性，就如同找到自身的優勢。</p>
<p><b>與其他領域/科目連結</b></p>	<p>生活科技，生命教育</p>		
<p><b>教材來源</b></p>	<p>館校合作+自編</p>		

藝術家-楊水源作品《誤用論》

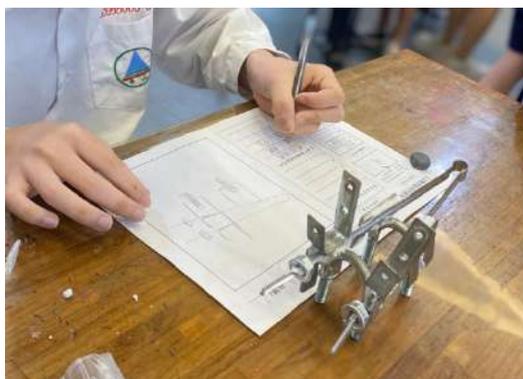


成品參考照片

五金功能性作品



五金美觀性作品



課程教材

自編

參考相關資源

2020 基隆潮藝術 | 楊水源〈五金學：正濱五金〉

<https://www.youtube.com/watch?v=UJF033Kc0-A>

五金誤用論

<https://junctionissue.com/2020/10/24/%E4%BA%94%E9%87%91%E8%AA%A4%E7%94%A8%E8%AB%96%EF%BD%9C2020-%E5%80%AB%E6%95%A6%E8%A8%AD%E8%A8%88%E9%80%B1%EF%BD%9Cthe-misused-ironmongery-x-london-design-festival-2020/>

工具材料

工具：iPad

五金(金屬類)、塑鋼土、瓦楞紙、剪刀、切割墊

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
<b>教學活動</b>	<b>第一節</b>	<b>時間</b>	<b>學習指導 注意事項</b>
導入 (引起動機或複習舊經驗)	1-1 定義什麼是五金? 1-2 在寒假中有觀察到哪些生活中的五金? 並於小組中分享		學習單一人一張
開展 (開始新概念的學習)	2-1 觀察校園中的五金，並邀請學生以小組為單位，在校園內透過 ipad 將找到的五金拍照下來 2-2 比較校園中的五金和生活中的五金差異		
挑戰 (實現伸展跳躍的課題)	3-1 讓學生自行分類拍到的五金(讓學生自己透過設計思考的策展方式，找出自己的詮釋方式) 3-2 於小組內進行五金策展的活動分享，讓彼此聆聽對五金的不同定義與詮釋		
總結 (統整本節學習重點)	4-1 教師分享幾位於寒假嘗試以五金創作的學生作品 4-2 介紹國內外的五金藝術的案例		<a href="https://padlet.com/pinpin7210/2022hardware">https://padlet.com/pinpin7210/2022hardware</a> 學生集體作業分享區
<b>教學活動</b>	<b>第二節</b>	<b>時間</b>	<b>學習指導 注意事項</b>
導入 (引起動機或複習舊經驗)	1-1 複習上週大家談論到的五金 1-2 回憶一下自己在寒假中對五金的定義?		此環節所需使用的材料、注意事項等
開展 (開始新概念的學習)	2-1 講解五金背後的原理，五金功能怎麼被發揮(用功能分類：固定、連結、旋轉等) 2-2 帶給學生不一樣的觀點與角度		從五金看社會文化脈絡這件事。
挑戰 (實現伸展跳躍的課題)	3-1 思考五金造型變化的可能 A. 比例縮放 B. 改善缺點 C. 因地制宜		以校園使用率最高的五金素材來練習加固的功能-角鐵

	D. 功能多合一 3-2 新五金的誕生 使用學習單讓學生發想五金「挪用」的不同可能性，用抽籤的方式決定創造的方法，發想新五金的使用地點、情境、設計圖和名稱等。		草圖學習單一人一張
總結 (統整本節學習重點)	4-1 總結和觀看同學創作的草圖		
<b>教學活動</b>	<b>第三節</b>	<b>時間</b>	<b>學習指導 注意事項</b>
導入 (引起動機或複習舊經驗)	1-1 複習挪用的原則跟方法 1-2 漁港五金(比較偏門，引發思考)		潮藝術的五金原件 實體與介紹
開展 (開始新概念的學習)	2-1 新五金的誕生實作 運用「塑鋼土」搭配五金產品進行發想創作		
挑戰 (實現伸展跳躍的課題)	3-1 進入創作前的練習或提醒 3-2 裝飾性與美之間的關聯?(裝飾性的練習)		
總結 (統整本節學習重點)	4-1 第四節會用到的技法練習 4-2 領取材料，創作		例如:拉釘 材料分自選與指定
<b>教學活動</b>	<b>第四節</b>	<b>時間</b>	<b>學習指導 注意事項</b>
導入 (引起動機或複習舊經驗)	1.1 從大自然的造型 1-2 功能性與裝飾性的定義與提醒		創作規準為大自然的動植物，其中一班以虎年做發想。
開展 (開始新概念的學習)	2-1 五金創作 (創作大小需小於 A4 紙的尺寸內)		如有無法順利創作者以 LASYS 積木練習

挑戰 (實現伸展跳躍的 課題)	3-1 設計思考裡的「加法」+功能性 3-2 設計思考裡的「減法」-設計造型		
總結 (統整本節學習重 點)	4-1 原型嘗試與修正 4-2 作品詮釋與表達		創作歷程可能會較為漫 長，可能需要再多一週 的創作時間

評量方式範例：形成性評量、作品、實作評量 (標準本位評量)

功能性五金藝術：

主題	次主題	A	B	C	D	E
表現	媒介技能	能完整整合多元媒材與技法，表現出五金的功能性。	能使用多元媒材與技法，表現出五金的功能性。	能使用多元媒材或技法，表現出五金的功能性。	僅能使用多元媒材表現出五金的功能性。	未達 D 級
	創作展現	作品設計與個人的詮釋觀點能完整呈現表達。	能在作品設計中，表現個人的詮釋觀點。	稍能在作品設計中，表現個人的詮釋觀點	僅能說出個人的詮釋觀點	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能體驗五金創新設計作品，並能說出多元的觀點。	能體驗五金創新設計作品，並接受多元的觀點	能體驗五金創新設計作品，並稍微能接受多元的觀點	僅能體驗五金創新設計作品。	未達 D 級
	理解應用	能應用設計思考並充分透過藝術的媒介解決生活情境的需求	能應用設計思考及藝術知能解決生活情境的需求	稍能應用設計思考及藝術知能解決生活情境的需求	僅能解決生活情境的需求，但無法運用設計思考與藝術	未達 D 級
實踐	藝術參與	能運用多元創作探討生命教育議題，展現極具厚度的人文關懷與獨立思考能力。	能運用多元創作探討生命教育議題，展現人文關懷與獨立思考能力。	稍能於創作中展現生命教育議題，與人文關懷或獨立思考能力。	僅能於創作中展現生命教育議題，無法有獨立思考能力	未達 D 級

		立思考能力				
	生活實踐	能結合科技媒體傳達訊息，展現多元的表演形式的作品。	能結合科技媒體傳達訊息，展現表演形式作品。	稍能結合科技媒體傳達訊息，展現表演形式作品。	僅能展現表演形式作品。	未達 D 級

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
優秀	良好	基礎	不足	落後

評量方式範例：形成性評量、作品、實作評量（標準本位評量）

裝飾性五金雕塑藝術：

主題	次主題	A	B	C	D	E
表現	媒介技能	能完整整合多元媒材與技法，表現出五金雕塑的基本型態。	能使用多元媒材與技法，表現出五金雕塑的基本型態。	稍能使用多元媒材或技法，表現出五金雕塑的基本型態。	僅能使用多元媒材表現出五金雕塑的基本型態。	未達 D 級
	創作展現	作品創作與個人對物種造型的詮釋觀點能完整呈現表達。	能在作品創作中，表現對物種造型個人的詮釋觀點。	稍能在作品創作中，表現對物種造型個人的詮釋觀點	僅能說出個人對物種造型的詮釋觀點	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能體驗五金雕塑藝術作品，並能說出多元的觀點。	能體驗五金雕塑藝術作品，並接受多元的觀點	能體驗五金雕塑藝術作品，並稍微能接受多元的觀點	僅能體驗五金雕塑藝術作品。	未達 D 級
	理解應用	能應用設計思考並充分透過藝術的媒介解決美化生活的情境	能應用設計思考及藝術知能美化生活的情境	稍能應用設計思考及藝術知能美化生活的情境	僅能解決美化生活的情境，但無法運用設計思考與藝術創作	未達 D 級
實踐	藝術參與	能運用多元創作探討生命教育議題，展現極具厚度的人文關懷與獨立思考能力	能運用多元創作探討生命教育議題，展現人文關懷與獨立思考能力。	稍能於創作中展現生命教育議題，與人文關懷或獨立思考能力。	僅能於創作中展現生命教育議題，無法有獨立思考能力	未達 D 級
	生活實踐	能結合科技媒體傳達訊息，展現多元的表演形式的作品。	能結合科技媒體傳達訊息，展現表演形式作品。	稍能結合科技媒體傳達訊息，展現表演形式作品。	僅能展現表演形式作品。	未達 D 級

A	B	C	D	E
優秀	良好	基礎	不足	落後